DISEÑO DE VESTUARIO FANTÁSTICO

UNA GUÍA SOBRE LA CREACIÓN DE COSPLAYS ORIGINALES



ALBA RIAZA TOMÁS



DISEÑO DE VESTUARIO FANTÁSTICO

Imagina a tus propios héroes o villanos, ilustra su vestuario y créalo.
Adéntrate en el mundo del cosplay original.
Tú diseñas, tú decides.



Alba Riaza Tomás

Diseño de vestuario fantástico, de Alba Riaza Tomás.

Maqueta realizada: Junio de 2015

Diseño, Ilustraciones y texto de: Alba Riaza Tomás.

Esto es una maqueta, por tanto aún no cuenta con la supervisión de una Editorial.



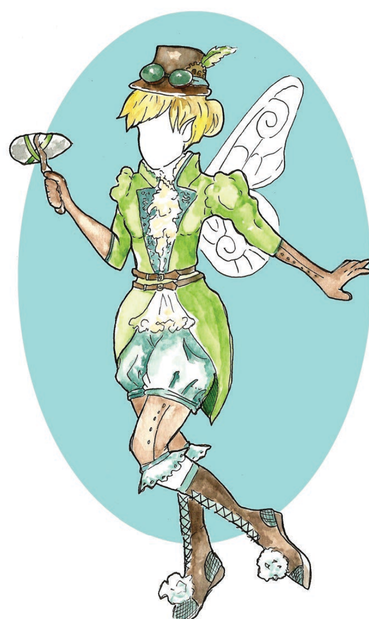
Introducción

Desde muy pequeña, he sentido predilección por el mundo fantástico, las criaturas mitológicas y los seres mágicos. Siempre me ha gustado imaginarme siendo uno de ellos, recorriendo los bosques y viviendo aventuras e intentaba plasmar todas ellas en historias increíbles. Cabe decir que mi especialidad no era el dibujo, sino las manualidades o la escritura, por la sencilla razón de que lo veía más cercano a su creación real. Pero era porque no tenía los recursos necesarios como para reflejar mis locuras en una brillante ilustración. Cuando crecí y me informé sobre la ilustración fantástica, la creación de personajes y los videojuegos, creí encontrar el camino para sacar mis ideas a la luz.

Fue entonces cuando decidí estudiar Ilustración y formarme como artista. Durante estos años me he instruido en nuevas técnicas, pero diré que no todo se aprende en la escuela. El mundo del artista es muy autodidacta y sobretodo, muy personal. Encontrar nuestro estilo entre todas nuestras fuentes de inspiración no es fácil, pero es esencial para distinguirnos de los demás.

Yo he decidido especializarme en la creación de personajes, aunque aún me falta muchísimo por experimentar. Pero todo no se queda ahí; fue al descubrir el Cosplay cuando decidí cuál era el rumbo que quería tomar.

El Cosplay es un arte, una ingeniería y ante todo, una expresión. Es un movimiento que, aunque no lo parezca, cada vez tiene más entusiastas en sus filas. Y para aquel que lo dude; no, no es un mero disfraz, es una forma de sentirnos esos héroes que



ansiábamos ser de pequeños.

No obstante, el principio de este *hobby* es realizar el traje y la caracterización de un personaje de alguna compañía de videojuegos, serie de anime, manga, cultura japonesa o ciencia ficción, pero ¿quién dice que no podamos diseñar nuestros propios personajes? Nosotros creamos, nosotros decidimos a nuestro gusto.

Así pues, este libro lo dedico a mi yo interior y a todos los que quieran plasmar esos personajes con los que soñaban y con los que sueñan en ilustraciones, y por supuesto, en su propia piel mediante el cosplay.

Sobre este libro

En él encontrarás los principales trucos para saber recaudar inspiración, como empezar a diseñar y cómo hacer a tus personajes únicos. Asimismo, también se te darán unas pautas breves sobre como construir tu cosplay. Todo ello con ilustraciones en blanco y negro y a color y con una galería de muestras para detallar algunos de los personajes más originales y sus accesorios.



Cómo inspirarse

Para un dibujante de fantasía, la imaginación es su arma más valiosa. Aún así, se necesitan de unos recursos básicos dependiendo del tema que se vaya a desarrollar. En este caso, vamos a tratar los referentes que tendríamos para crear personajes y su vestuario. Podemos clasificarlos en cuatro grupos.

Ilustración fantástica y concept art

La ilustración fantástica es una de las fuentes más amplias de las que podemos obtener inspiración, básicamente porque puede englobar cualquier estilo sobrenatural. Tampoco queremos excluir a la ciencia ficción, porque aunque puede basarse más en la razón y lo empírico, no deja de ser imaginativo.
Mientras que la propia ilustración fantástica intenta darle un ambiente, un fin y una personalidad marcada al personaje o personajes que define, el concept art se dedica a especificar las características de esa criatura en cuestión, detallando su aspecto, sus rasgos y sus ropajes en diferentes vistas.
Empapándonos bien de estos recursos tendremos una buena variedad de referentes que nos ayudarán a configurar nuestra idea del personaje.



Ansel de Briarcliff, Ilustración de Legend of the Cryptids, artista desconocido.

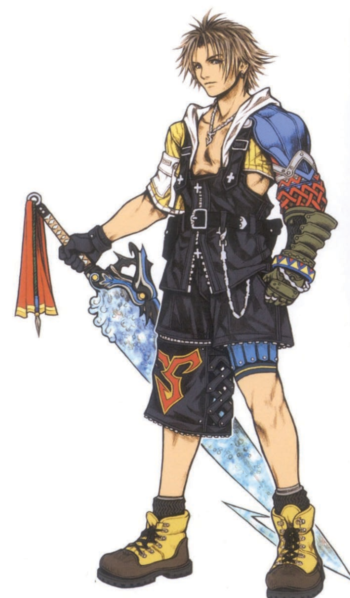


Concept art para el videojuego Guild Wars 2. Artista Donald Phan

Personajes con historia

Nos referimos a aquellos personajes creados por compañías de videojuegos, cómics, anime o manga, libros, etc que cuentan con una historia bien construida y nos pueden ayudar a afianzar la personalidad de nuestras creaciones, pues nos aportan también una visión de los distintos roles dentro de un conjunto, como pueden ser los héroes, villanos, ladrones, chamanes...
No podemos olvidar que, aunque estemos creando vestuario, la mentalidad de este se va a ver reflejada en su forma de vestir.





Tidus, personaje del videojuego Final Fantasy X

Basados en modas o estilos

Otras referencias que podemos tener en cuenta son las modas de diferentes épocas o bien estilos de vestir como pueden ser las tribus urbanas. La gran ventaja es que podemos fijarnos en imágenes reales, fotografías, lo que le dará más realismo a nuestro vestuario. Cabe decir que, pese a que nos podamos basar, por ejemplo, en la moda victoriana, siempre suma puntos añadirle elementos utópicos o fantásticos para darle un toque más original.















Además, existen diversas modas o estilos basados en épocas de la historia pero que aportan cosas innovadoras, como el género Steampunk, lolita o gótico que simplemente crean un nueva forma de vestir totalmente rompedora que no tiene porque salir a las calles, puede quedarse en las sesiones fotográficas o la pasarela.

Artistas cosplayers

Los demás cosplayers son tanto nuestros principales competidores como nuestros aliados. Ellos representan una gran vía de aprendizaje, pues gracias a ellos y a sus blogs podremos fijarnos en sus métodos para la construcción del cosplay, los materiales, los procesos y coger ideas de sus trabajos. Así, podremos tener una visión más realista de cómo quedaría cierto aspecto o cierto accesorio, como puede ser una hombrera o un cinto, y tomar nota de cómo podríamos llegar a fabricarlo.
Algunos ejemplos de cosplayers que visten personajes de fantasía son (teniendo en cuenta que son personajes sacados de videojuegos, manga/anime, etc...:



Lightning cosplay
Foto de Martin Hola



Kamui Cosplay



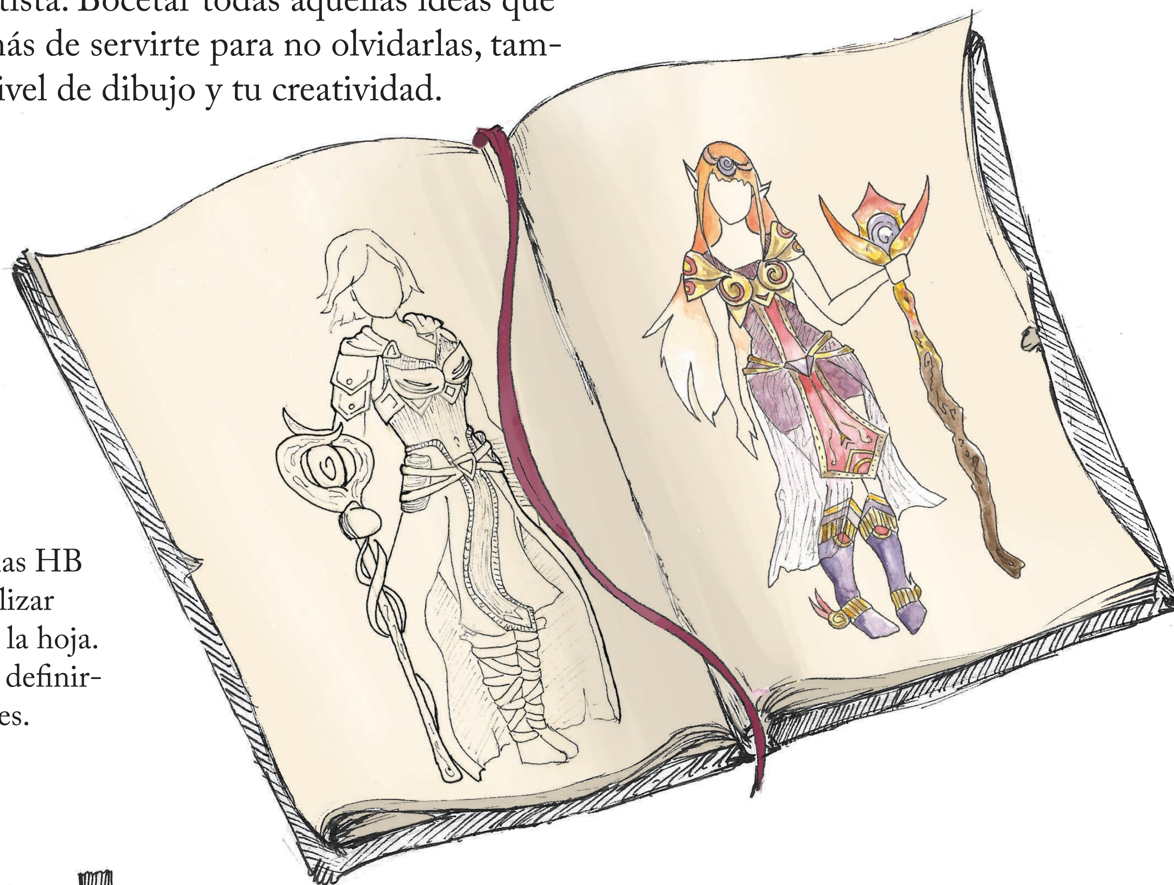
Shappi Workshop
Foto de Studio Zahora

Empezar a diseñar

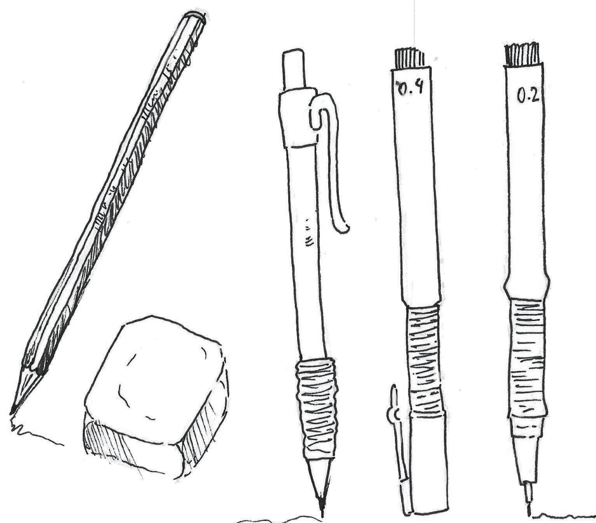
Para empezar a diseñar debes tener en cuenta una serie de pautas, como son los materiales a utilizar, cual va a ser tu base sobre la que diseñarás, es decir, tu figurín y cuales van a ser las características de ese personaje. Una vez te has empapado bien de referencias y tienes en mente unas cuantas ideas, puedes empezar a crear.

Materiales

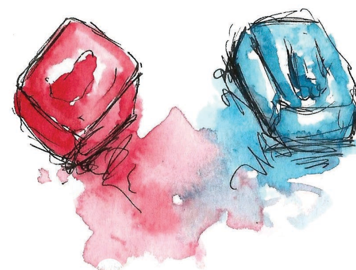
Hazte con un cuaderno de artista. Bocetar todas aquellas ideas que se agolpan en tu mente, además de servirte para no olvidarlas, también es útil para mejorar tu nivel de dibujo y tu creatividad.



Para dibujar, usa lápiz o portaminas HB o H, pero no es recomendable utilizar lápices grasos porque enguarrarás la hoja. Una vez tengas los trazos, puedes definirlos con un estilógrafo si lo prefieres.

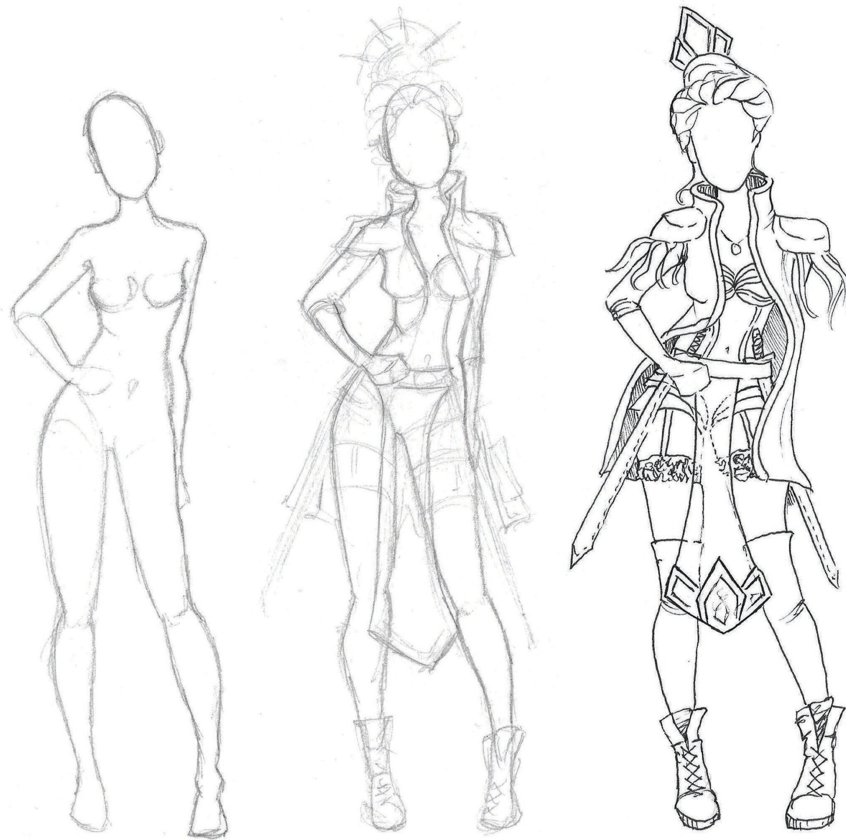


Darle color a tus diseños es esencial para, además de otorgarle más personalidad, poder escoger las telas y/o pinturas en su construcción. Prueba diversas opciones y crea una leyenda en una esquina para tener más claro esos colores utilizados.



Los figurines y la anatomía

Si el resultado de tus ilustraciones será un cosplay que vas a llevar tú, intenta amoldar ese disfraz a tu tipo de cuerpo. De nada sirve dibujar un figurín estilizado con unas piernas de vértigo si eres bajito. Solo vas a conseguir frustrarte porque el resultado del papel a la realidad no va a quedar igual. Saca el máximo partido a tu cuerpo. Si te gusta enseñar los hombros no pongas capa ni hombreras, si quieres aprovechar una peluca maravillosa que compraste por Internet, es mejor no llevar casco; y si te da más vergüenza mostrar el vientre, cúbrelo. Tú creas, tú decides.



Crea una postura para ese personaje y trabaja a partir de ella. Empieza creando unos trazos básicos de las formas principales y luego entra en detalles. Para terminar, repásalo con un rotulador calibrado para que quede mucho más limpio y claro.

Puedes hacer dibujos adicionales a aquellas partes más complicadas o a las armas para que su diseño quede más resuelto. Además, si lo necesitas, boceta la vista trasera. Cuanto más especificaciones plantees, más fácil te será su construcción.

Humanidad

Es recomendable que tu personaje sea humano. Piensa que por muy bien que quede dibujado, luego tienes que amoldarlo a tu cuerpo. No obstante, si controlas el maquillaje FX, si se te da bien la ingeniería o si simplemente te ves capaz de crear algo distinto, adelante, hay muchas formas de conseguirlo.



Creando personajes

La idea de esa criatura mística va tomando forma en tu mente. Descríbela. Anota sus rasgos principales, cómo quieres que sea; un héroe o un villano, cobarde, o valiente, un exiliado con sed de venganza o un rey que busca la paz en su tierra. La historia que lleve consigo ese personaje influirá en su apariencia, en su vestimenta y en los colores de esta.
¿Qué raza es? ¿Qué rango ocupa? Conocer a tu personaje entablará una relación de cercanía que te puede ayudar a elaborar una imagen de él más concisa.¿Tu personaje tiene una nariz extra larga, unas orejas puntiagudas? Detalla esos rasgos diferenciadores pues luego formarán parte de tu maquillaje y caracterización.





Infórmate sobre el personaje que vas a diseñar. ¿Cuáles son las ropas típicas de un goblin? ¿Cómo han representado otros autores la majestuosidad de un rey humano o la ferocidad de uno orco? Ten siempre a mano las referencias de otros autores, tanto de descripciones escritas como de ilustraciones o imágenes. No se trata de copiar, sino de influenciarte sobre qué sería lo más acertado para una raza o una profesión. Esto te viene bien tanto por si quieres ceñirte la historia como si quieres romper todos los esquemas y demacrar su aspecto.

Veamos estos ejemplos:



Como podemos observar, hay una clara diferencia entre lo que se ha querido transmitir a partir de sus formas, colores y actitud.

1. Arquera elfa. Pose relajada y frágil, colores suaves, naturales y con un toque místico. Sus ropas contienen motivos ornamentales y no lleva una armadura pesada, sino todo lo contrario; su vestuario es grácil y muy decorativo, llevando solo una hombrera de formas curvilíneas.

2. Asesina de Dragones. Este otro personaje transmite emoción mucho más amenazante. Con esa pose tensa, las formas picudas y una armadura hecha con la piel de sus víctimas. Además, esa cabeza de dragón, los colores y la sangre nos advierten del peligro.

Partiendo de otros personajes

Otra forma de expresar nuestra creatividad con un cosplay original es transformar un personaje ya existente mediante un estilo concreto. Por ejemplo, fusionar a las princesas Disney con guerreras, o volver a Campanilla en una aventurera steampunk. Otra vertiente es el *gender bender*, que consiste en diseñar al personaje con el sexo opuesto.

Versión Guerrera/o

¿Cómo convertir a un personaje dulce en un guerrero atroz? Como punto de partida; llena tu mente de referentes. Para ello ten en cuenta las ilustraciones de épocas anteriores y sobretodo los videojuegos. Sin olvidar nunca las características básicas de ese personaje que vamos a transformar, como pueden ser sus accesorios, armas y colores. Mezcla elementos de otros estilos hasta conseguir un conjunto coherente.





Personaje: Jack Frost, Dreamworks. El origen de los Guardianes
Se han conservado los colores originales y los elementos característicos como son la capucha, el peinado y su bastón mágico.

Personaje: Link
Versión basada en el videojuego Hyrule Warriors.
Este personaje tiene unos aspectos básicos muy reconocidos y constantes en todos los videojuegos que ha aparecido, por tanto, a pesar de cambiar algunos elementos, se ha querido conservar su mayoría.
Colores verdes y marrones para el cuero. Se ha mantenido la estructura de su traje pero convertido en un túnica con botones en el frontal.
Se ha cambiado la hombrera por otra forma, con el emblema de la trifuerza, y en dorado, al igual que la pechera, que se ha añadido para que tuviese más armadura.





Versión Steampunk

Basándonos en la época victoriana y la revolución industrial llevados al extremo en una era utópica repleta de maquinaria a vapor, un personaje steampunk sería una especie de ingeniero con gafas de protección estilo aviador, aventurero vestido de cuero y colores cálidos o refinado, con sombrero de copa y chaqué. Sin olvidarnos que sus armas serían intrincados mecanismos repletos de engranajes.



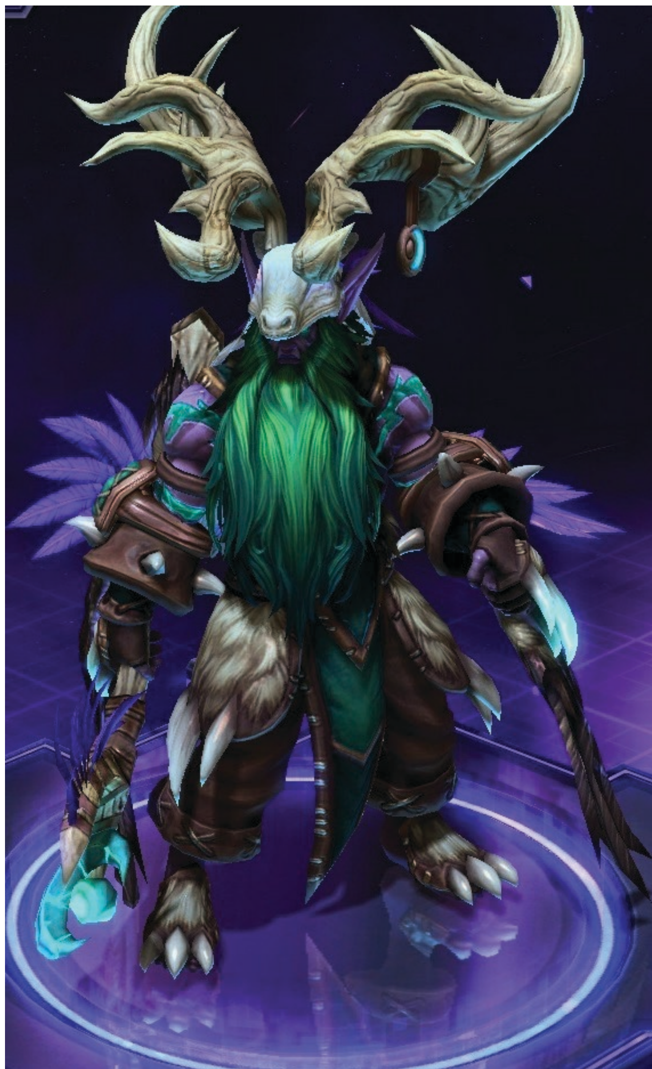


Personaje: Campanilla, Disney
Puesto que su vestuario es muy reducido, se ha pretendido hacerlo más elaborado hasta llevarlo al estilo que queremos. El color verde se mantiene y su herramienta que aparece en sus últimas películas también.

Gender Bender

El Gender Bender es una variante últimamente muy desarrollada dentro del mundo de las ilustraciones y el cosplay. Consiste en transformar a un personaje en el sexo opuesto.
En contraposición encontramos el crosplay, que sería que una persona se vistiese de un personaje del sexo opuesto sin transformarlo, sino que se caracteriza lo máximo posible para parecerse a él.





Personaje: Malfurión World of Warcraft. Aspecto maestro de Heroes of de Storm. Blizzard.
En este caso se han conservado absolutamente todos los elementos y valores del personaje, cambiado únicamente su condición a mujer, eliminando el pantalón, la barba y elaborando un top para cubrir el pecho. Todos los colores se mantienen.

Deshumanización

Cuando queremos crear un personaje no humano, debemos partir de la idea de que tiene que ir amoldado a nuestro cuerpo. Es importante por tanto, idear la forma en la que irá agarrada cada parte para evitar improvistos en la creación.



Los cuernos o las orejas que salen de la cabeza pueden ir enganchadas de varias formas. La más sencilla sería pegadas o cosidas a una diadema, que taparemos con el pelo o la peluca. Otra sería mediante ganchos independientes que cojan una buena cantidad de pelo para que quede firme, y si llevamos peluca podamos engancharos a la redecilla. La última opción sería cosido o pegado directamente a la redecilla de la peluca. Así podremos estilizar el pelo para fingir que sale de nuestra propia cabeza y tapar el inicio del cuerno u oreja.

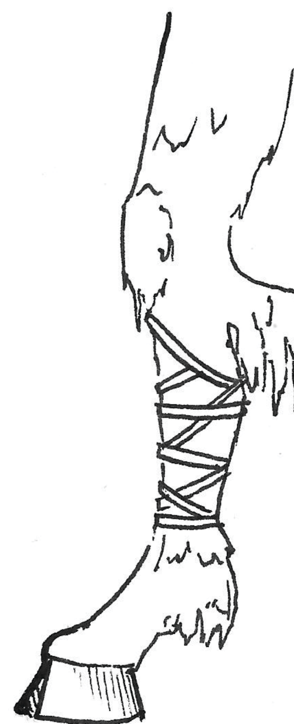
Para construir las alas, debemos tener muy en cuenta su tamaño y su peso. Si son alas de mariposa o insecto y son finas, bastará con una estructura de alambre y con una telilla de media, acetato o celofán. Si se trata de alas de ángel, de demonio, o son más pesadas, tendremos que construir una base sobre la que irán acopladas y una estructura de madera (aunque da mucho más peso) o de tubos de pvc. Además, este último es muy útil si queremos construir una articulación para que estas alas se plieguen y se extiendan.
Todos los tipos irán atados a nuestros cuerpos con un arnés apropiado.





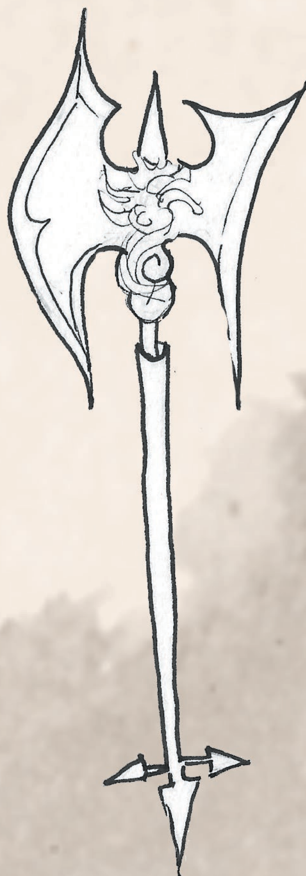
Si queremos construir una cabeza o cuerpo de animal, el primer paso es diseñar una estructura de alambre o malla metálica, a la que luego le acoplaremos el foam o espuma, y le daremos el acabado deseado como puede ser con pelo sintético.

En cuanto a las patas de fauno, existen dos principales retos en su construcción. Uno es la forma. Dependiendo de lo abultado que queráis la pierna, se debe seguir el mismo paso que el proceso anterior, que es realizar una estructura de alambre y luego recubrirla con foam y pelo. No obstante, si queréis hacer la pezuña, podéis moldearla en madera y acoplarla atornillada a la parte delantera de nuestro zapato de tacón, al que le habremos quitado el apoyo. Es muy importante que equilibremos pesos haciendo una pezuña grande y que al andar llevemos las piernas flexionadas. Otra opción sería comprar unos zapatos que vienen ya con la plataforma delante y reforzado para que nos sea cómodo andar sin llevar el tacón, por lo que a partir de ahí nosotros solo tendremos que preocuparnos de la customización.
Si hacéis la pezuña de madera, no olvidéis pegarle una suela porque sino resbalará demasiado.

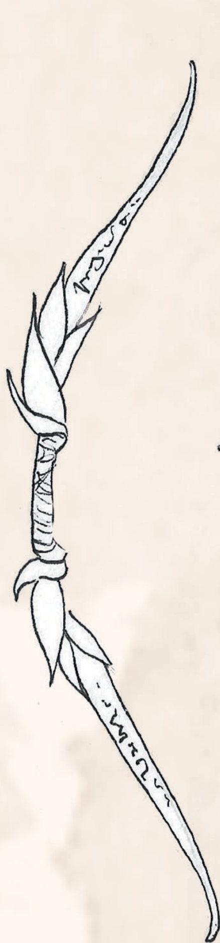


Muestrario

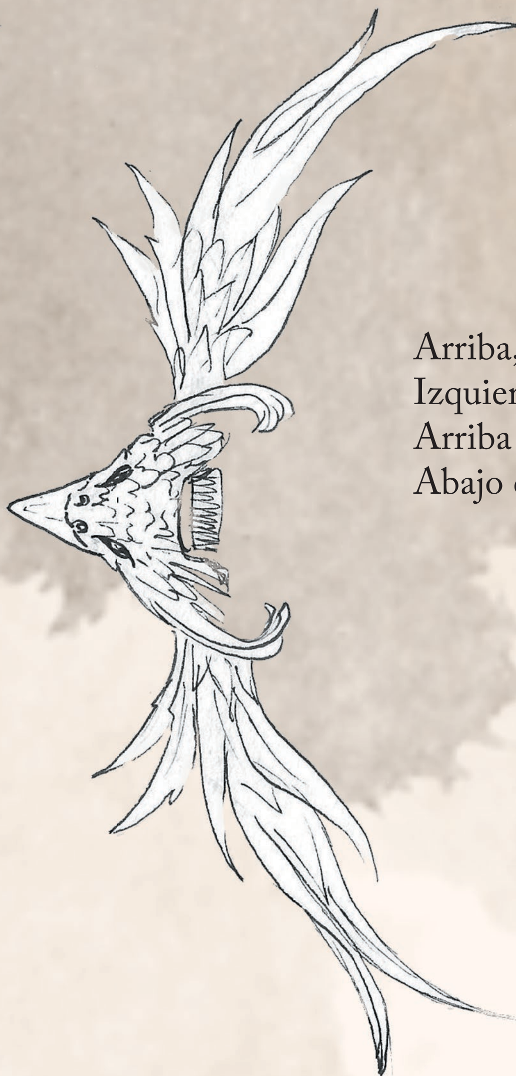




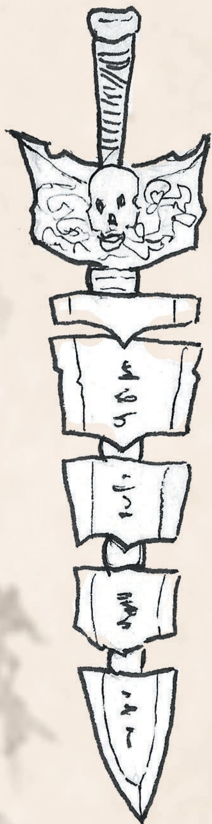


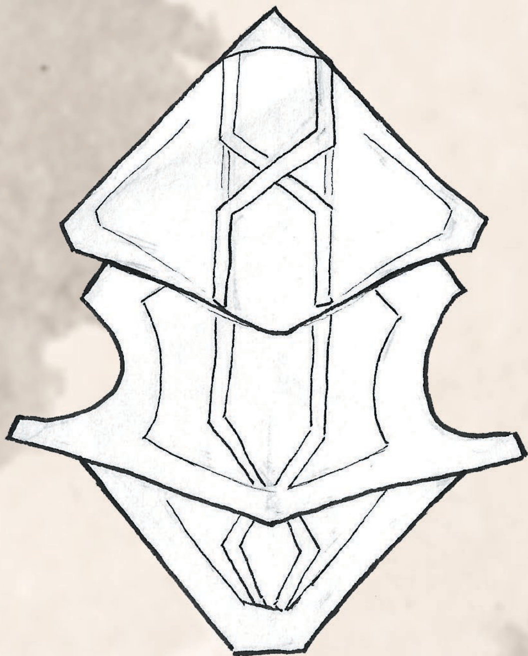






Arriba, tres tipo de hachas.
Izquierda, arcos.
Arriba derecha, espadas.
Abajo derecha, escudos.



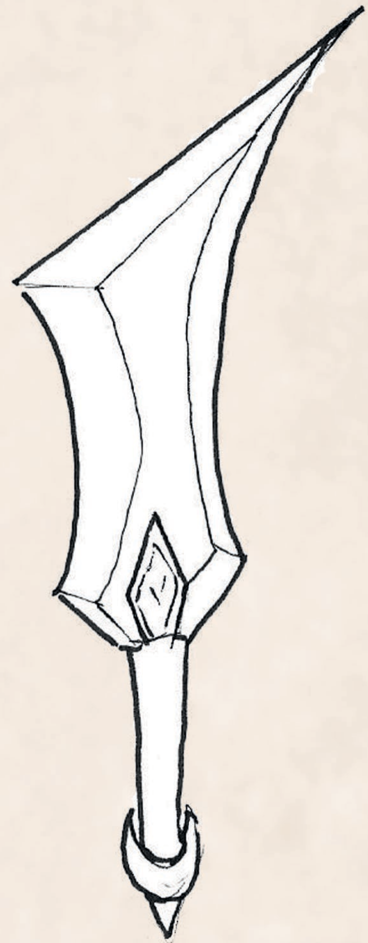










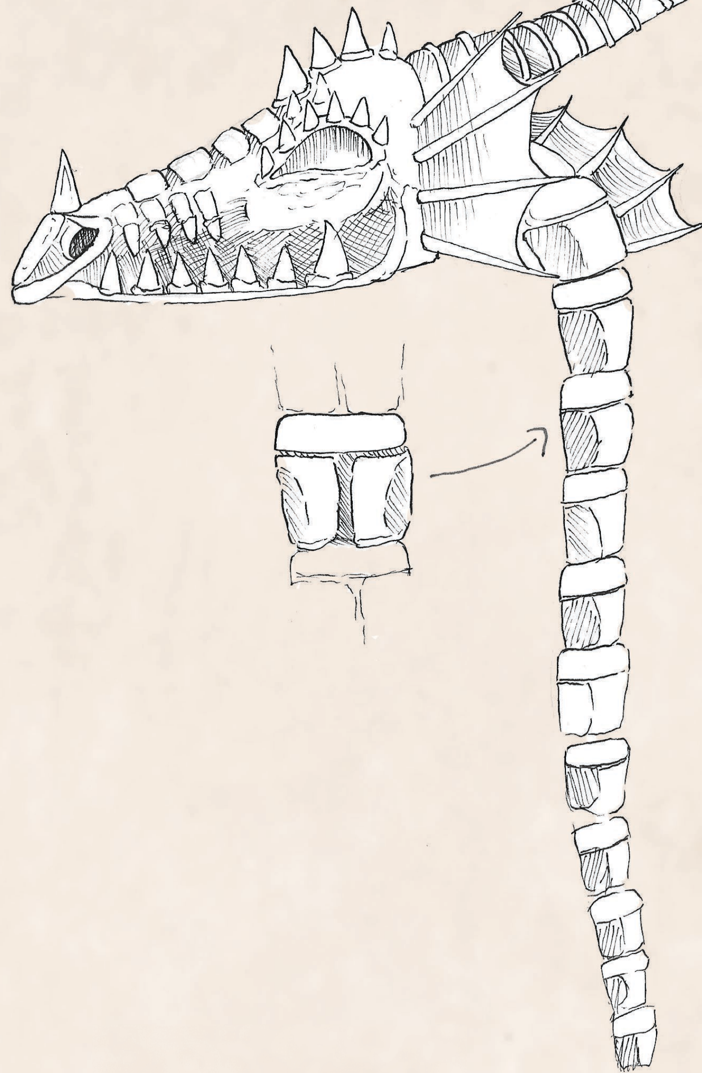



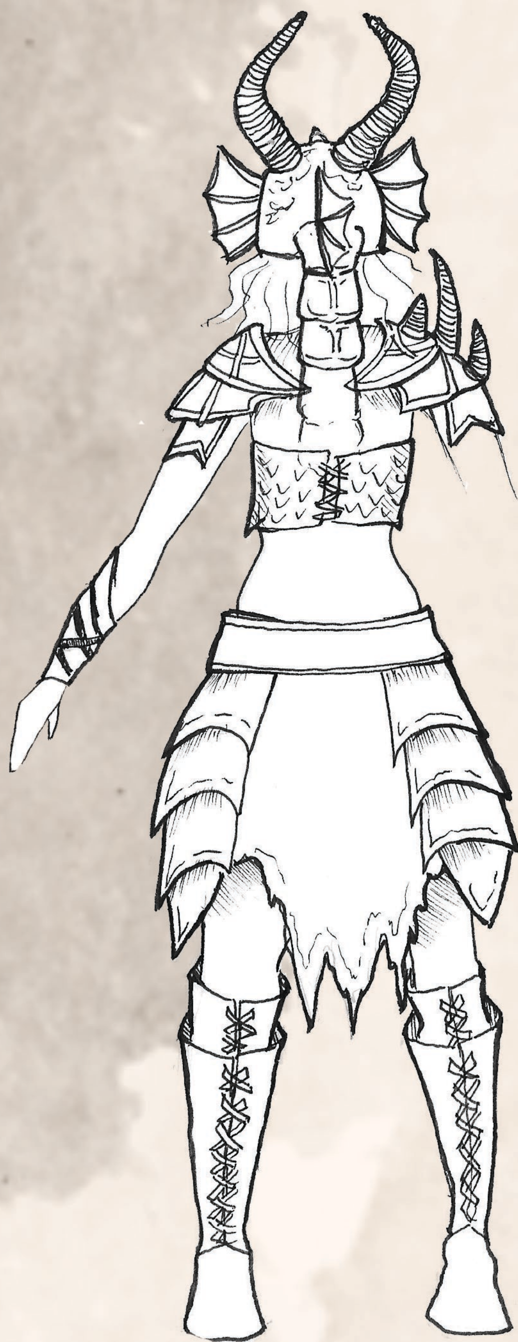




Asesina de dragones

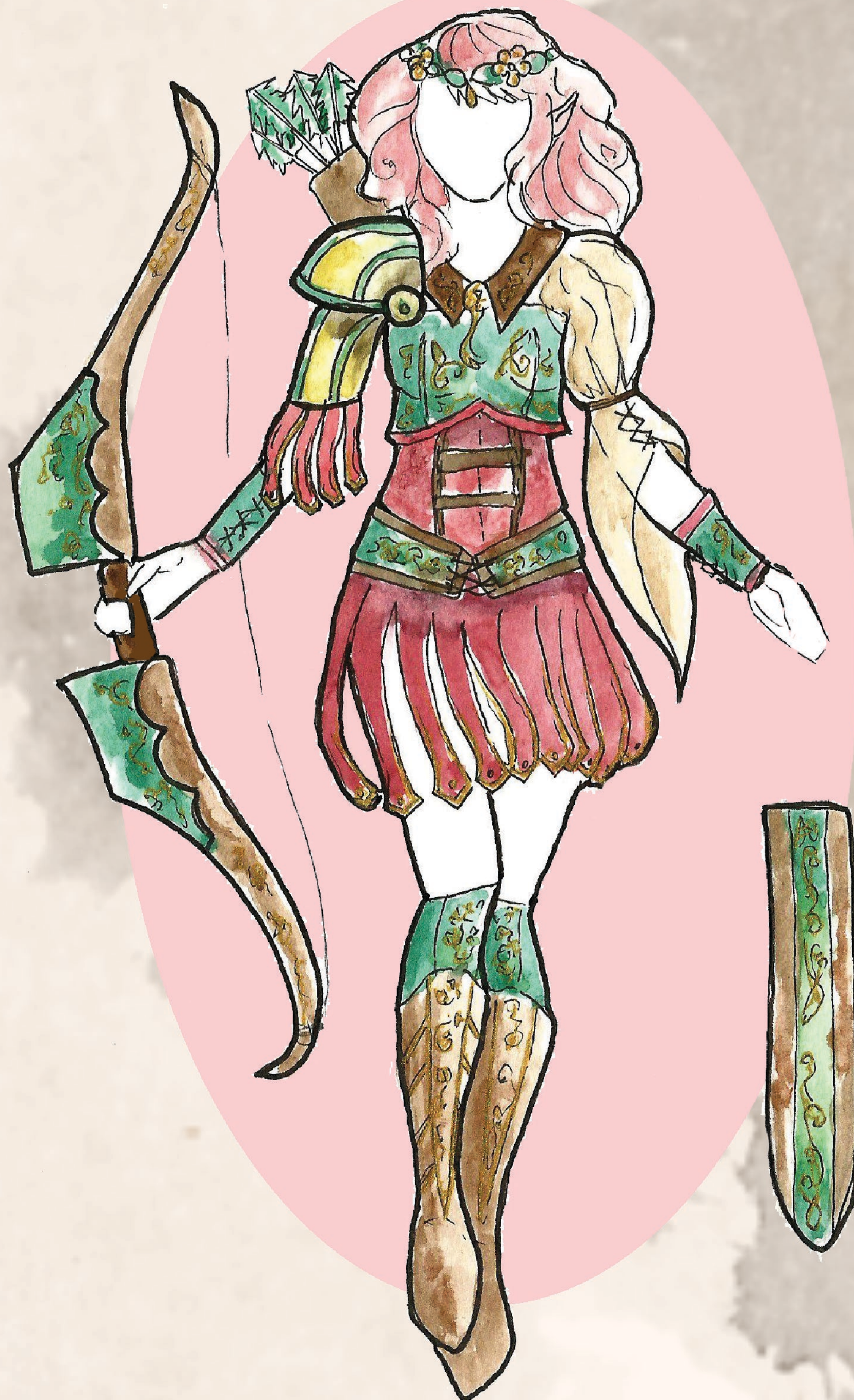




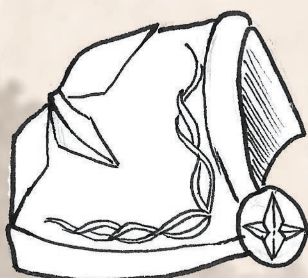


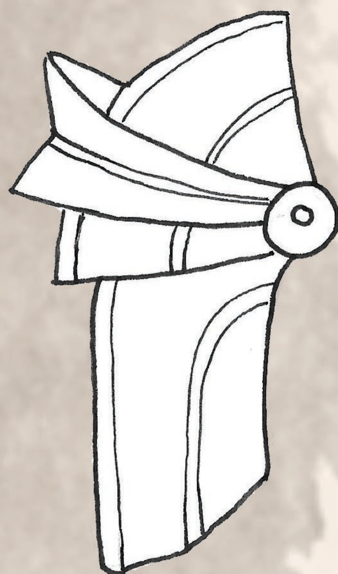
Vista de espaldas y detalle del cráneo de dragón con las vértebras.

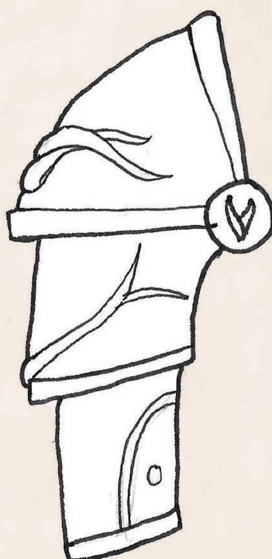
Arquera elfa

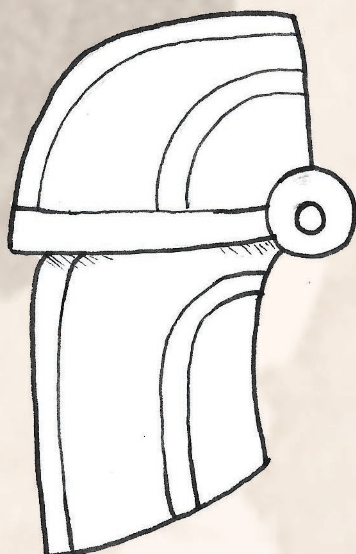


Distintas opciones para la hombrera.
Capa decorada en dorado.







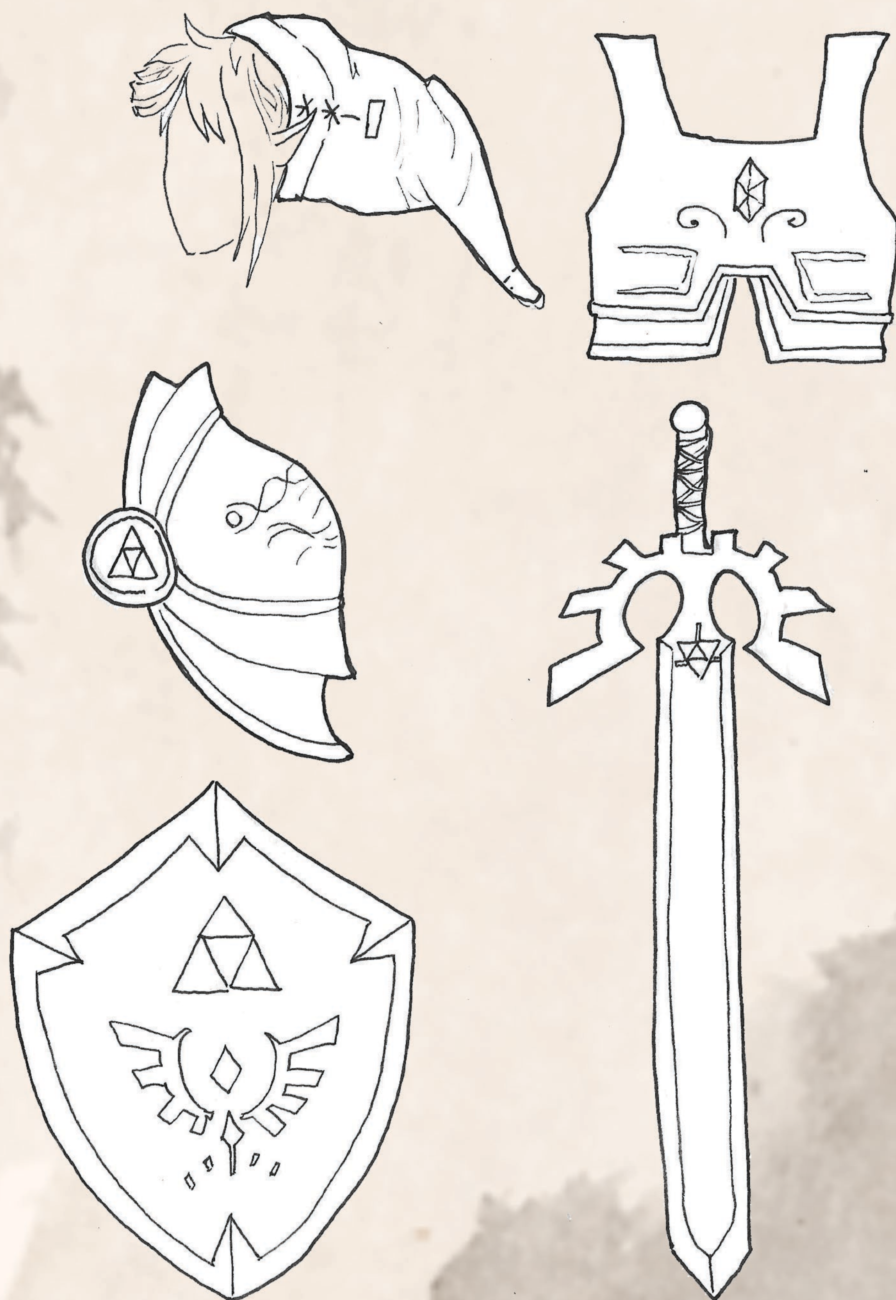




Link versión guerrero



Bocetos de los distintos accesorios y armas que llevaría el personaje.





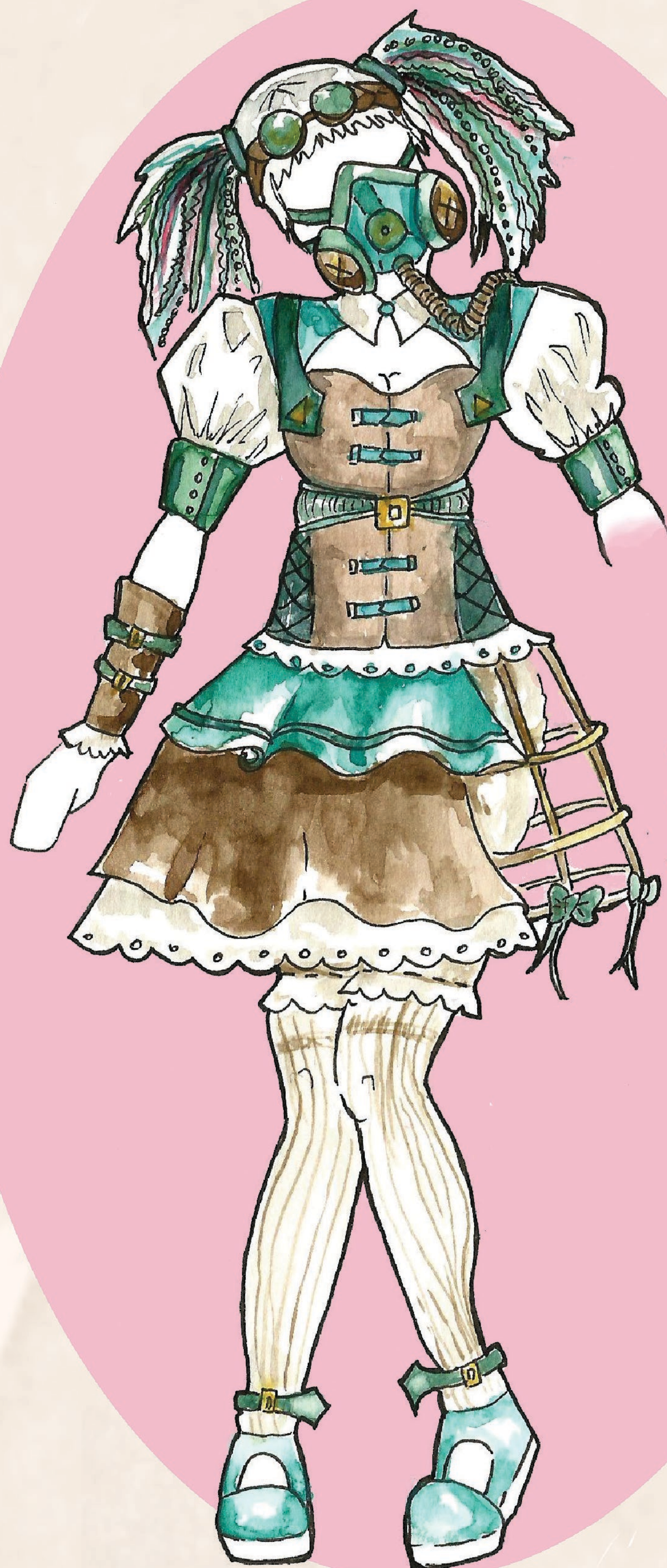


Campanilla Steampunk

Accesorios que podría llevar este personaje basado en las películas en las que aparece.

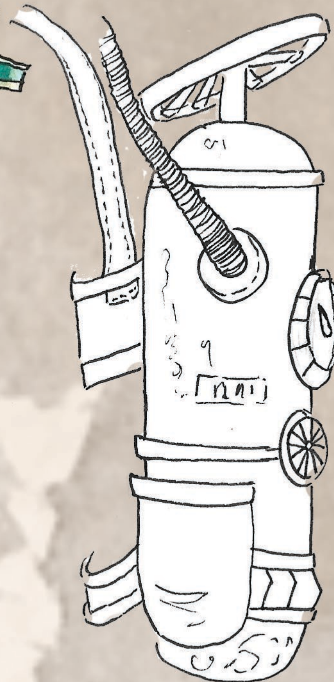


Muñeca de gas Steampunk





Vista lateral de su mochila o bombona



Fauno hembra



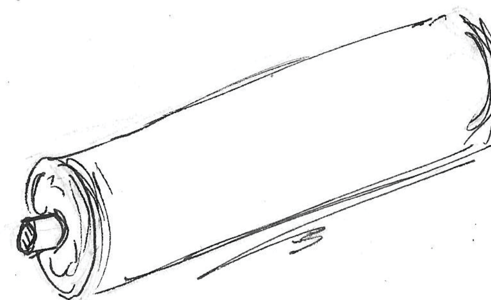


Construcción del Cosplay

Partiendo de todos los estudios que hemos hecho de nuestro vestuario, podemos empezar a crearlo. Primero de todo tenemos que tener en cuenta si nuestro diseño está formado por una armadura, si lleva tela o ambas, y decidir qué materiales vamos a usar.

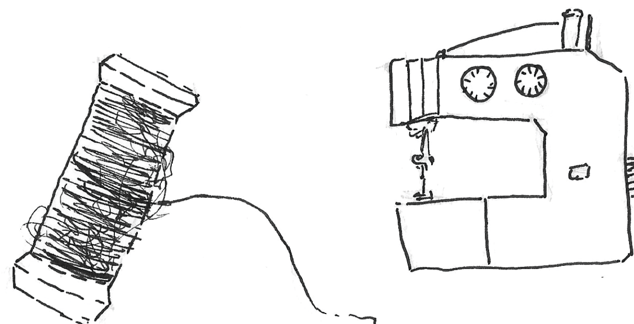
Telas

¿Qué tipo de tela necesitamos? Esto va a depender de el uso que le vayamos a dar y del aspecto que queramos que resulte. Si queremos que sea rígida, podemos optar por tergal o loneta que además es apropiada para pintar sobre ella. En el caso de que la queramos elástica, podemos elegir licra, y con caída un punto. Para las transparencias, las telas idóneas son la organza, la seda y el chifón. Para las telas especiales como las estampadas, lo mejor sería acudir a la tienda y preguntar por ellas. Además, podemos encontrar telas que nos darán acabados muy diferentes y que nos servirán para determinadas funciones, como puede ser la polipiel, mucho más barata que el cuero, y que tiene un acabado muy similar; el tul, que otorga densidad; el terciopelo para un aspecto más señorial o el vinilo o licra brillante, para las prendas muy ajustadas.



Herramientas para tela

Si queremos realizar proyectos grandes, es infinitamente recomendable hacernos con una máquina de coser. También, por supuesto, debemos usar bovinas de hilo del color de la tela en cuestión, así como tijeras, agujas y pegamentos textiles. Además, si queremos decorar nuestra prenda, podemos usar pinturas especiales que no se eliminan con agua.



Goma eva

La goma eva es una plancha de un material muy flexible y blando, que lo podemos encontrar de muchos colores, tamaños y grosores. Es barata y muy fácil de encontrar en papelerías. Partiendo del patrón que nos hemos hecho en papel que tendrá el tamaño y la forma adecuadas, lo pasamos a la plancha de goma eva y lo recortamos. Para dar curvatura a nuestras piezas, debemos hacer unas pinzas o incisiones triangulares que al pegarlas nos den la forma deseada, o si es mínima, podemos moldearla con calor y haciendo presión. Para este paso usaremos pegamento con base de caucho, pegamento de silicona o la más indicada, una pistola termofusible con barras de silicona. Una vez tengamos nuestra pieza formada, debemos imprimarla antes de pintar y esto se hará con gesso, masilla aquaplast o similares para que quede completamente rígido, o látex para piezas flexibles. Luego pintaremos con acrílico, témpera o spray.

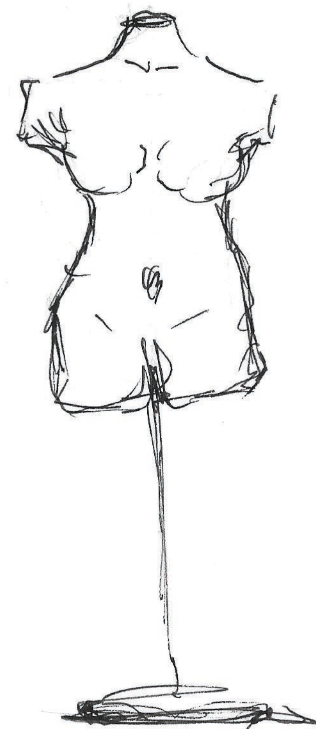


Worbla

El worbla es un termoplástico que nos permite molderalo al calor, y que al enfriarse se endurece. Partiendo de una pieza realizada con goma eva, podemos cubrirla con worbla moldeándola con una pistola de calor o secador muy potente, pegándola con el propio pegamento que viene en la plancha. Así, tendremos una pieza muy resistente, que podemos moldear sin limitaciones y adaptarla completamente a nuestro cuerpo como si fuera un molde. Además, con el propio worbla podremos hacer detalles tanto grandes como más elaborados. Luego sellaremos la pieza con una capa de cola o látex para que al pintarla este más lisa.

Cómo hacer detalles

Los principales materiales para los detalles en las armaduras son: la goma eva, worbla y las pastas de modelar como la pasta templá (casera) y la masilla epoxy, muy recomendada entre los profesionales.





Créditos

La autora querría agradecer todos los apoyos recibidos para la posible realización de este proyecto fin de Ciclo, así como sus compañeros de clase que le han sabido guiar en los momentos más hostiles.

Recuerda que este libro es una maqueta, que no va a distribuirse hasta que se haga entrega en una editorial. Por tanto, cuando eso ocurra, se pedirán los permisos pertinentes a los autores de las fotografías elegidas para el apartado de referentes.

Libro impreso en Junio de 2015.